



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA YANG MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA KOMIK DAN AUDIO-VISUAL PADA POKOK BAHASAN SISTEM GERAK MANUSIA KELAS VIII SMPN I JATITUJUH

SKRIPSI



**NURHASANAH
NIM. 59461204**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2013 M / 1433 H**



ABSTRAK

Nurhasanah: Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Siswa yang Melalui Pembelajaran dengan Media Komik dan Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh

Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik membaca buku pelajaran. Kehadiran media pembelajaran memberikan motivasi dan antusias siswa seperti halnya komik yang digemari anak-anak, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang teratur memudahkan untuk diingat kembali. Disamping itu, untuk mempermudah proses pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan media lain seperti audio-visual pembelajaran, sehingga siswa dapat mengenal secara langsung melalui media audio-visual pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan komik pembelajaran, b) hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan audio-visual, c) perbandingan hasil belajar siswa antara yang melalui media komik dan audio-visual, d) respon siswa melalui penggunaan komik pembelajaran dan media audio-visual pembelajaran pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN I Jatitujuh.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, perlu kiranya dikembangkan suatu tindakan berupa penerapan media visual berupa komik pembelajaran dan media audio-visual pembelajaran agar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh dan bosan selama kegiatan pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *Control Group Pre-test Post-test*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive* dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 yang menggunakan komik pembelajaran dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan media audio-visual pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket Teknik analisis data menggunakan uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa: 1) Rata-rata peningkatan hasil belajar nilai N-Gain siswa kelas eksperimen 1 sebesar 0,51 dengan kriteria sedang, dan rata-rata N-Gain siswa kelas eksperimen 2 sebesar 0,35 dengan kriteria sedang. 2) berdasarkan uji statistik hasil uji normalitas berdistribusi tidak normal, uji homogenitas berdistribusi tidak homogen, dan uji hipotesis diterima artinya terdapat peningkatan hasil belajar antara yang menggunakan komik pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual pembelajaran. Dimana penggunaan komik pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan media audio-visual pembelajaran 3) respon siswa terhadap penggunaan komik pembelajaran dan media audio-visual pembelajaran termasuk dalam katagori kuat, siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap penggunaan komik pembelajaran dan media audio-visual pembelajaran.

Kata kunci: komik pembelajaran, media audio-visual pembelajaran, sistem gerak manusia



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara yang Melalui Pembelajaran dengan Media Komik dan Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh* oleh Nurhasanah, NIM. 59461204 telah dimunaqasahkan pada hari Senin, 29 Juli 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	16 Agst 2013	
Sekretaris Jurusan Ina Rosdiana Lesmanawati, M.Si NIP. 19740326 200604 2 001	16 Agst 2013	
Penguji I Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd NIP. 19690620 200212 2 001	15 Agst 2013	
Penguji II Saifuddin, M.Ag NIP. 19720107 200312 1 001	15 Agst 2013	
Pembimbing I Drs. Endang AR, M.Pd NIP. 19630421 199203 1 002	15 Agst 2013	
Pembimbing II Novianti Muspiroh, M.P NIP. 19721114 200003 2 001	15 Agst 2013	



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga Allah sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarganya, sahabat-sahabatnya dan kepada seluruh umatnya sampai akhir zaman. Amin.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun Mochtar, M.A, selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Ibu Dr. Kartimi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tadris IPA Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Drs. Endang AR, M.Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Ibu Novianti Muspiroh, M.P, selaku dosen pembimbing II.
6. Ibu Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd, selaku dosen penguji I.
7. Bapak Saifuddin, M.Ag, selaku dosen penguji II.
8. Bapak Didi Supriyadi, S.Pd.,M.Pd, selaku kepala sekolah SMPN I Jatitujuh.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Kritik dan saran membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangsih bagi khazanah ilmu pengetahuan yang luas. Amin.

Cirebon, Juli 2013

Penulis,



DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI.....ii

DAFTAR TABELv

DAFTAR GAMBAR.....vi

DAFTAR LAMPIRAN vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Pembatasan Masalah	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	8
G. Kerangka Berfikir.....	8
H. Hipotesis.....	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Proses Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Media Pendidikan dalam Pembelajaran	14
3. Peran dan Kegunaan Media Pembelajaran.....	15
C. Media Visual Komik dalam Pembelajaran	16
1. Manfaat Komik dalam Pembelajaran.....	18
2. Langkah-Langkah Pembuatan Komik Pembelajaran.....	19
D. Media Audio-Visual Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Audio- Visual.....	21
2. Manfaat Media Audio-Visual	22



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Audio-Visual sebagai Alat Pembelajaran	24
E. Hasil Belajar	25
F. Tinjauan Sistem Gerak Manusia	26
G. Hasil Penelitian Terdahulu	28

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	30
1. Waktu Penelitian	30
2. Tempat Penelitian.....	30
B. Kondisi Umum Wilayah Penelitian	30
1. Kondisi Obyektif Lokasi Penelitian	30
2. Kondisi Pembelajaran di Lokasi Penelitian	30
C. Metode dan Desain Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Sumber Data.....	37
F. Populasi dan Sampel	37
G. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Test.....	38
2. Angket	38
H. Teknik Analisis Data.....	39
1. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen	39
a. Menguji Indeks Validitas setiap Butir Soal	39
b. Menguji Reliabilitas Soal	41
c. Perhitungan Tingkat Kesukaran	41
d. Perhitungan Daya Pembeda.....	42
2. Teknik Analisis Data Hasil Penelitian	43
a. Menentukan Skor Jawaban	43
b. Menghitung N-gain	43
3. Analisis Data Angket	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Komik Pembelajaran pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh	47
---	----



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Audio-Visual Pembelajaran pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh	50
C. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Siswa yang Melalui Pembelajaran Media Komik dengan Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh.....	53
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogenitas	55
3. Uji Hipotesis	56
D. Respon Siswa Melalui Pembelajaran Media Komik dan Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh.....	58
1. Respon Siswa Melalui Pembelajaran Media Komik Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh.....	59
2. Respon Siswa Melalui Pembelajaran Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh.....	62
3. Perbandingan Respon Siswa Melalui Pembelajaran Media Komik Dengan Audio-Visual Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN I Jatitujuh	63
E. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasution, 2011: 99). Guru sebagai tenaga profesional harus terlibat langsung secara aktif dalam pelaksanaan kurikulum bersama para siswa, guru yang menentukan topik pengajaran, bahan-bahan yang akan diajarkan, metode yang digunakan, alat yang dipilih dan dipergunakan serta mengevaluasi hasil pelaksanaan kurikulum (Hamalik, 2008: 11). Guru dan media pendidikan hendaknya selaras dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa siswa tidak jenuh dan bosan selama kegiatan pembelajaran.

Tinggi rendahnya kualitas belajar siswa tergantung pada komponen-komponen antara lain siswa, kurikulum, guru, metode, sarana prasarana dan lingkungan. Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif bila seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan, misalnya ketertarikan siswa, motivasi siswa, metode guru bervariasi, teknik guru dalam mengajar di kelas mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Pemilihan dan penggunaan media sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di dalam kelas agar menciptakan suasana pembelajaran efektif yang dapat mengugah siswa temotivasi dan antusias untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMPN I Jatitujuh, proses belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah), dan bahan ajar yang digunakan

berupa LKS. Masih banyak siswa pun mengalami kesulitan dalam memahami materi biologi yang banyak mengandung konsep abstrak, padahal media computer dan *infocus* tersedia.

Menurut Ginting (2005) dalam Wahyuningsih (2011) buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa *textbook*, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca. Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku biologi. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik komik, diantaranya penampilannya menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, dengan buku pelajaran yang cenderung *textbook* sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Minat timbul jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya.

Beranjak dari adanya pendapat bahwa guru dan jenis media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan belajar IPA, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan komik pembelajaran sebagai media visual dalam kegiatan proses belajar-mengajar pada konsep sistem gerak manusia. Materi sistem gerak manusia ini berdasarkan hasil analisis konsep menunjukkan bahwa sebagian besar konsep yang terdapat dalam materi ini



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

merupakan konsep abstrak sehingga dapat diperjelas dengan gambar. Selain itu, materi sistem gerak manusia berhubungan dengan masalah-masalah nyata yang ada di tubuh siswa sendiri dan dapat disajikan dengan gambar-gambar. Mengingat hal itu, peneliti merasa bahwa dengan melihat gambar yang ada dikomik ini sebagai bekal agar peserta didik memiliki kesadaran terhadap seluk beluk tubuhnya sendiri. Media visual ini dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa.

Disamping itu, untuk mempermudah proses pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan media lain seperti audio-visual pembelajaran yang bisa membantu pemahaman siswa terhadap materi biologi khususnya materi sistem gerak manusia yang disampaikan, sehingga siswa dapat mengenal secara langsung melalui audio-visual serta mempermudah belajar siswa dengan tayangan gambar-gambar yang ada pada audio-visual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, melihat betapa pentingnya media pengajaran dan besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa penerapan media komik pembelajaran dan audio-visual pembelajaran diharapkan untuk membantu guru sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Selain itu, peneliti ingin mengetahui dan memperoleh data tentang hasil pembelajaran kelompok siswa yang memakai komik pembelajaran dengan media audio-visual pembelajaran dengan judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara yang Melalui Pembelajaran dengan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Media Komik dan Audio-Visual pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia Kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh”.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah).
- b. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi biologi yang banyak mengandung konsep abstrak.
- c. Minimnya media pembelajaran yang digunakan.

2. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan kemampuan penulis dan agar penelitian ini terarah kepada masalah yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi dalam hal-hal sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu:
 - 1) Kelompok Eksperimen I adalah kelompok siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan komik pembelajaran.
 - 2) Kelompok Eksperimen II adalah kelompok siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan audio-visual pembelajaran unggahan dari *youtobe*
- b. Konsep dalam penelitian ini terbatas yang berkaitan dengan pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- c. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan 6 indikator yaitu menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan *post-test* setelah pembelajaran dilaksanakan pada pokok bahasan sistem gerak manusia di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan komik pembelajaran dan di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media audio-visual pembelajaran. Objek penilaian hasil belajar siswa berupa ranah kognitif.
- d. Pengukuran sikap siswa terhadap penggunaan media komik dan audio-visual pada pembelajaran pokok bahasan system gerak manusia dilakukan melalui angket yang terdiri dari 20 item pernyataan, yaitu 14 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Pernyataan angket dibuat dalam 3 dimensi yaitu dimensi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diukur dengan tiga aspek pengukuran yaitu *receiving* (penerimaan), *responding* (tanggapan), dan *valuing* (penilaian).

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN I Jatitujuh?



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh?
3. Adakah perbandingan hasil belajar siswa antara yang melalui pembelajaran dengan media komik dengan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh?
4. Bagaimana respon siswa melalui pembelajaran dengan media komik dengan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka penelitian ini diajukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pokok bahasan sistem gerak manusia melalui media pembelajaran yang berbasis media visual media komik dengan audio-visual. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN I Jatitujuh.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh.

3. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara yang melalui pembelajaran dengan media komik dan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh.
4. Untuk mengetahui respon siswa melalui pembelajaran dengan media komik dengan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Membantu siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan dengan media pembelajaran dengan menggunakan media visual berupa buku komik pembelajaran dan menggunakan media audio-visual berupa video pembelajaran. Serta diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi empiris dalam upaya peningkatan mutu proses dalam pembelajaran, sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Memberikan alternative media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi pada saat proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media visual komik pembelajaran dengan media audio-visual video pembelajaran yang berkaitan dengan pada pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh.



3. Bagi Pengembangan Ilmu

Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi para peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dalam setiap pokok bahasannya sehingga permasalahan yang ada didalam kelas selama proses pembelajaran selama proses pembelajaran dapat ditanggulangi.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menggunakan media komik dan audio-visual merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa merupakan variabel terikat. Variabel-variabel tersebut sebagai berikut:

1. Media komik merupakan media yang berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sujana dan Rifai, 2010: 64).
2. Audio-visual adalah rekaman gambar dan suara dalam kaset pita kaset video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras (Asyhar, 2012: 74).
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012: 22).

G. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah terprogramkan (Mulyasa, 2005: 117).



Permasalahan yang sering kita jumpai dalam proses pembelajaran di kelas adalah siswa yang merasa jenuh dan bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran, disini peran media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Penyampaian materi pelajaran dapat dipermudah dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan komik pembelajaran.

Siswa biasanya memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan dengan media yang menarik, seperti halnya komik yang memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali karena pada umumnya siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar dibanding buku pelajaran. Siswa dalam memahami materi sistem gerak manusia merasa kesulitan dalam membedakan klasifikasi sendi gerak seperti sendi luncur, sendi peluru dan sebagainya. Berdasarkan hasil analisis konsep menyatakan bahwa materi sistem gerak manusia terdiri dari konsep abstrak sehingga membutuhkan gambar-gambar agar dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dengan menggunakan media komik. Menurut Sujana dan Rivai (2010: 68) mengemukakan bahwa peran pokok dari komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

mengajar di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi menumbuhkan peran aktif siswa.

Selain itu, konsep abstrak yang sulit dipahami siswa dapat dipermudah dengan menggunakan media audio-visual. Menurut Uno (2010 : 135), sebagai media audio-visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi.

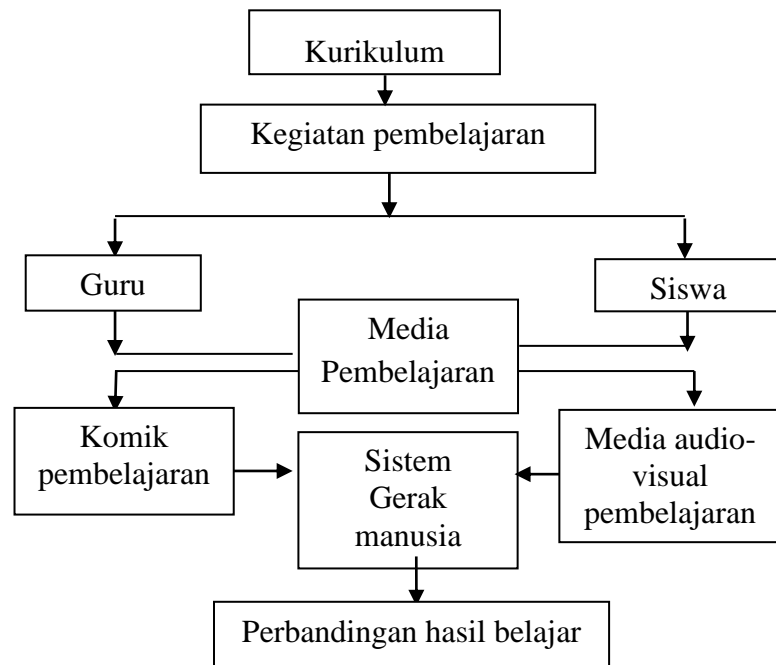
Penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran dapat menjadikan konsep-konsep abstrak terlihat lebih nyata sehingga siswa lebih semangat belajar. Penggunaan media audio-visual pun berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini dinilai dalam bentuk skor yang dicapai oleh siswa setelah diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test* pada pokok bahasan sistem gerak manusia.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. (Arikunto. 2011: 71). Berdasarkan rujukan tersebut, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara yang melalui pembelajaran dengan media komik dan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia di kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar antara yang melalui pembelajaran dengan media komik dan audio-visual pada pokok bahasan sistem gerak manusia di kelas VIII SMPN 1 Jatitujuh



DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. 2010. *Komik Media Pembelajaran*.
(<http://epiluvpiggy.student.umm.ac.id/2010/07/29/komik-media-pembelajaran/pdf>) di akses pada tanggal 22 Desember 2012.
- Arifin, Ipin, 2012. *Modul Pelatihan Teknik Pengolahan Data Dengan Excel dan SPSS*. Tidak di terbitkan.
- Arikunto, Suharsimi . 2002. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azwar, Saefudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danin, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmawan, Hikmat dalam <http://www.suarapembaruan.co./last/index.html> diakses pada tanggal 25 Desember 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hake, Richard R. 1998. Analyzing Change/ Gain Scores.
www.physics.indiana.edu/-sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- _____. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.



- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Meltzer. 2002. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics a Possible Hidden Variable in Diagnostic Pre test Scores. www. Ojps. Org.
- Muhibbin, Syah. 2009. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- _____. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nuraeni, Eni, dkk. 2008. *Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa pada Materi Pertumbuhan Manusia*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Poerwanto, Ngalm. 1990. *Administrasi dan Supervisi*. Jakarta : Bina Aksara
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabet.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Renada Media Group.
- Sagami, Galuh Cita. 2012. *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Saktiyono. 2004. *Sains: Biologi SMP 2 untuk kelas VIII (Esis)*. Jakarta: Erlangga
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujana dan Rifai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutikno, M. Sobry. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect

Uno, Hamzah B., dan Lamatenggo, Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Usman, Husaini dan Akbar, Purnomo Setiadi. 2008. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningsih, Ari Nur. 2011. *Jurnal Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*.

